
FV2
FIGHTING VIPERS 2
ファイティングバイパーズ2
SEGA

STORY ストーリー

CITY TOWER（シティタワー）で
白熱した決戦を繰り広げたバイバー達。
市長B.M.の陰謀の中、自らの技とパワーで
勝利を得たかの様に誰もが思った。
あの戦いから2年 ―― 。

ARMSTONE CITY（アームストン シティ）では
未だに市長B.M.の独裁政権が続いていた。
自分に背き、戦いを挑んできたバイバー達への憎悪が膨らんだ市長は、
ついに「バイバー狩り」のための条例を作り施行した。
これにより多くのバイバー達は投獄され、
わずかに残った者達も身を潜め、
次々とアーマーを脱いでいったのだった。

しかし、市長の弾圧に屈することなく
ナッツクラックを続けるバイバー達がいた。

この「最後のバイバー」達の熱く、激しく、辛い戦いが、
今、始まった・・・。



EMI
エミ



SANMAN
サンマン



BAHN
バン



PICKY
ピッキー



JANE
ジェーン



RAXEL
ラクセル



MAHLER
マーラー



GRACE
グレイス



HONEY
ハニー



TOKIO
トキオ



CHARLIE
チャーリー

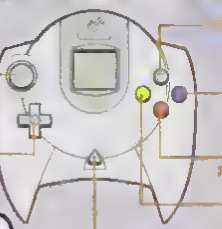
基本操作方法 Basic Control

ここでは、このゲームの基本的な操作方法について説明します。
スムーズにアクションをプレイするためにも、よく読んで基本を理解しておきましょう。

コントローラの各ボタンの名称と操作方法

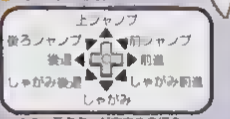
「ファイティングバイパース2　は1～2人用です。トリームキャスト・コントローラまたはアーケードスティック（別売）をポートA・ポートBに接続してください。ゲーム中に、❶❷❸❹ボタンを同時に押しながらスタートボタンを押すと　タイトル画面に戻ります

ドリームキャスト・コントローラ



アナログ方向キー
使用しません

方向ボタン
キャラクターの移動
ジャンプ　しゃがむ
カーソルの移動



※キャラクターが右向きの場合

❶ボタン
キック　モードなどの
キャンセル

❷ボタン
使用しません

❸ボタン
ガード　モードなどの決定

❹ボタン
パンチ

スタートボタン
ゲームスタート　ゲーム中のポーズ
リプレイ　勝利画面のスキップ

L トリガー
使用しません

R トリガー
使用しません

アーケードスティック

スタートボタン
ゲームスタート
ゲーム中のポーズ
リプレイ
勝利画面のスキップ

ジョイスティック
キャラクターの移動
ジャンプ　しゃがむ
カーソルの移動

Xボタン
パンチ

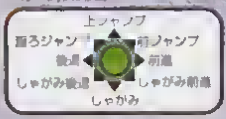
Aボタン
キック

Bボタン
使用しません

Yボタン
モードなどの決定

Bボタン
モード等のキャンセル

Aボタン
ガード
モードなどの決定



※キャラクターが右向きの場合

ぷるぷるぱっくについて



このゲームは「ぷるぷるぱっく（別売）」対応です。ドリームキャスト・コントローラに別売ぷるぷるぱっくをセットしてゲームをプレイするときは、別売ぷるぷるぱっくを拡張コントローラ拡張ソケット2に装着してください。拡張ソケット1にぷるぷるぱっくを装着すると、コントローラ本体にロックされず、使用中に落下したり、誤動作の原因になります。なお、ぷるぷるぱっくはアーケードスティックでは使用できません。

キャラクター共通の基本操作

全キャラクター共通の基本操作は以下のとおりです。各キャラクターの固有技については付属のコマンドリファレンスを参照してください。なお、ここで紹介している操作はすべてキャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、方向ボタンの左右の操作が逆になります

記号の見方

➡	矢印の方向に方向ボタンを押す
▷	矢印の方向に方向ボタンを短く押す
G	ガードボタンを押す
P	パンチボタンを押す
K	キックボタンを押す
P+K	同時に押す

移動系の操作

▷▷／◁◁
方向ボタン▷▷で前方にステップ移動します。また ◁◁で後方にバックステップします。

▷➡
向いている方向にダッシュします（方向ボタンを長すとストップ）。また、走り中に●　●ボタンを押すとダッシュ攻撃を繰り出せます。

◁△▷／➡▲➡
その方向にジャンプします。方向ボタンを短く押すと小ジャンプ　長く押すと大ジャンプになります。

攻撃時の操作

△P
ダウンしている相手に向かってジャンプ攻撃をします　威力は高めですが　相手にかわされたときの隙も大きめです。

▽P／▽K
ダウンしている相手が一定の間合いにいるときにダウン攻撃を行います。威力はあまり長くありませんが　隙も小さいのが特長です。

◁P／◁K
ガードした後に攻撃する"上段ガード&アタック"を繰り出します。ガードアタックの活用法についてはP21を参照してください。

▷P／▷K
ガードした後に下段攻撃を放つ"下段ガード&アタック"を繰り出します。詳しくはP21を参照してください

P+G
相手が一定の間合いにいるときに　ガードに関係なく投げ攻撃をします。ただし　しゃがんだ相手を投げることはできません。

△K
中段キックを放ちます。相手がしゃがんでガードしていてもダメージを与えます。また　キャラクターによって技の性質は異なります。

走り中に▽K
走り（▷➡）中に▽Kボタンを押すと　相手の足下めがけてスライディングキックをします。ヒットすれば相手をダウンさせることができます。

※「上段ガード&アタック」「下段ガード&アタック」の種類は、キャラクターによってパンチのみ・キックのみ・パンチ&キック両方の3タイプに分かれています。

ダウン時の操作

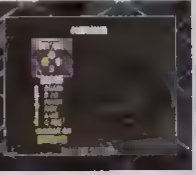
⇨orⒼorⓀ連打	ダウンしたときに方向ボタンの⇨　Ⓖボタン、Ⓚボタンのいずれかを連打すると　通常より早く起きあがることができます。
Ⓟ	ダウンしたときにⓅボタンを押すと、頭から跳ね上がるようにして起きあがります。相手のダウン攻撃を避けたいときに有効です。
⇦	後転しながら起きあがります。相手との間合いを調整したいときに使うと効果的です。
⇩／⇧	横転しながら起きあがります。相手のダウン攻撃や、起き上がりを狙った攻撃を避けたいときに有効です。

その他の操作

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	相手の攻撃を受けて空中に浮かされたときや　着地際などにⓅ+Ⓚ+Ⓖボタンを押すと体勢を立て直します（P22参照）。
⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	アーマーがない状態で⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖボタンを押すと　SUPER KO 技を出せます。この技で相手を倒すと2ポイント取得できます（P22参照）。
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上　中段攻撃をガードすると同時に　相手のコンビネーション技を強制的に止める“上段テックガード　を出します（P21参照）。
⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段攻撃をガードすると同時に　相手のコンビネーションを強制的に止める“下段テックガード”を出します（P21参照）
⇩⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	アーマーのある状態で⇩⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力すると　アーマーを脱ぐことができます。大ジャンプ中に入力すれば、空中で脱衣します。

コントローラ操作説明画面について

ここで紹介している操作はすべて初期設定時のものです。コントローラ操作は「OPTIONS」の「CONTROLLER」で変更可能です（P15参照）。なお、「CUSTOM」を選択すればボタンの同時押しを各ボタンに割り当てることも可能ですので、好みに合わせて自由に設定しましょう。



ゲームの始め方 Start Game

基本操作を理解したら、いよいよゲームを始めましょう。
ここでは、各モードを選択してゲームを始める方法を説明します。

モードを選択してゲームをスタートする



タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと、モードセレクト画面が表示されます。方向ボタンの上下でモードを選択後、スタートボタンか●ボタンを押してゲームを始めましょう。選択できるモードは下記の7種類です。

全7種類のモード

ARCADE P11
CPUの操るキャラクターを倒していく全8ステージのモード。コンティニューの制限はありません。また、途中乱入も可能です。

V.S. P11
自由にキャラクターとステージを選択して対戦を行うモード。対CPU戦、対人戦だけでなくCPU同士の対戦を観戦することも可能です。

[illegible] P12
ランダムに登場するキャラクターを倒していく全8ステージのモード。自機キャラクターの体力は基本的に[illegible]ARCADEモードと同様です。また、途中乱入も可能です。

SURVIVAL P12
次々と登場するキャラクターを倒していく耐久型モード。制限時間内にできるだけ多くの敵を倒して[illegible]ても体力は回復しません。また、このモードは途中乱入できません。

TRAINING P13
CPUのルール[illegible]マーの技[illegible]を自由に設定できる練習用モード。対戦キャラクターを2P側のコントローラーで動かすことができます。

OPTIONS P14
ゲームのプレイ環境を設定するモード。ゲームの難易度や操作設定をはじめ、ボタン配置の設定など全10数種の項目を自由に設定できます。

INTERNET P15
インターネットに接続して「ファイティングバイパーズ2」の公式ホームページを閲覧できるモードです。

モード紹介 Mode Information

全7種類あるモードは、それぞれ内容や遊び方が異なります。
ここでは、各モードをプレイするための基礎知識を紹介します。

各モードの内容と遊び方を理解しよう

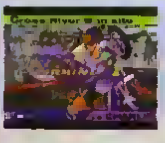


アーケード版を忠実に再現した「ARCADE」モードから、熱い対人戦を楽しめる「V.S」モードまで、このゲームには各種のモードが用意されています。以下で、各モードの内容とゲームの遊び方について説明していきます。

ARCADE アーケード版を忠実に移植した対CPU戦モード

アーケード版を忠実に移植した、全8ステージの対CPU戦モードです。モードをスタートするとキャラクター選択画面が表示されますので、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、●ボタンで決定してください。なお、このモードで出現するキャラクターは常に一定ですが、プレイ内容によってステージが分岐します。





V.S. 好きなキャラクターを使って対戦を行うモード

キャラクターを自由に選択して対戦を行うモードです。まず、方向ボタンの左右で対戦形式を選択し、●ボタンで決定してください。続いて、対戦形式を決定します。「1VS1（1対1で対戦）」か「TEAM（複数対複数戦）」のいずれかを選択　決定しましょう。「TEAM」を選択した場合、さらに使用キャラクターの人数を選択できます。方向ボタンの左右で人数の選択　●ボタンで決定します。すべて決定すると、キャラクター選択画面に切り替わりますので　方向ボタンで選択し●ボタンで決定しましょう。最後に方向ボタンの左右でステージを選択　決定すると試合開始です。



RANDOM ランダムで出現する相手と戦う対CPU戦モード

ランダムで出現する敵キャラクターと戦う対CPU戦モードです。キャラクター選択画面が表示されたら、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、Ⓐボタンで決定してください。キャラクターの出現順番以外は「ARCADE」モードと同様で、プレイ内容によってステージが分岐します。





SURVIVAL 次々と現れる相手を倒していく勝ち抜き戦モード

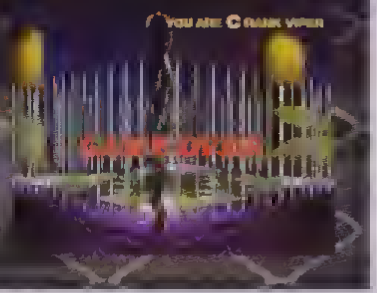
次々と出現する敵キャラクターを倒していくモードです。キャラクター選択画面が表示されたら、方向ボタンの左右でキャラクター、上下でカラーを選択し、Ⓐボタンで決定してください。このモードは1本先取で行われ、次のステージに進んでも体力ゲージやアーマーは回復しません。ただし“SUPER K.O.”を決めたときのみ、次のステージでアーマーが回復します。プレイヤーの体力ゲージがなくなるか、制限時間（OPTIONSで変更可能）が過ぎるとゲームオーバーとなり、勝ち抜き数が表示されます。コンティニューはありません。





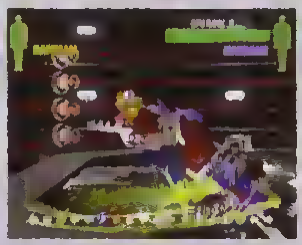
各モードをクリアするとプレイヤーの腕前をランクで表示

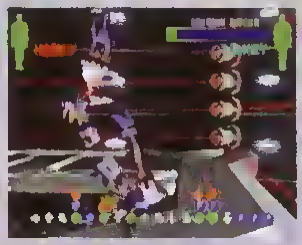
「ARCADE」「RANDOM」の各モードをクリアするかゲームオーバーになると、プレイ内容に応じて、プレイヤーの腕前を示す“バイパーズランク”が表示されます。ランクは全8段階で、F・E・D・C・B・A・Super A・Masterの順に高くなります。最高ランク“Master”を目指して華麗な戦いを繰り広げましょう。



TRAINING 自由に技の練習を行うモード

キャラクターの状態などを自由に設定して戦える練習モードです。まず、キャラクター選択画面でプレイヤーキャラクターと相手キャラクターを選択・決定しましょう。モード開始後、スタートボタンを押すとポーズメニューが表示されますので、方向ボタンの上下で項目を選択し、左右で設定内容を変更してください。選定変更後「SET UP」を選択してⒶボタンを押すと設定完了です。画面の見方とメニューの項目については下記を参照してください。





画面の見方とメニューの利用法



1 CPU RANK
相手キャラクターの強さを表示しています（下記CPU RANK参照）。

2 CPUの体力ゲージ
相手キャラクターの残り体力を示すゲージです。

3 入力コマンド
プレイヤーが入力したコマンドをリアルタイムで表示しています。

4 CANCEL
設定内容を変えずにポーズを解除します。

5 SELECT
キャラクター選択画面に戻ります。

6 CPU RANK
相手キャラクターの強さを設定します。F～Super Aの順に強くなり、Gに設定すると2P側のコントローラでキャラクターを操作できます。

7 ARMOR RECOVERY
アーマーの状態を設定します。「NO（回復なし）」「PLY（プレイヤーのみ回復）」「CPU（CPUキャラクターのみ回復）」「ALL（両者回復）」の4種類から選択できます。

8 DEAD
CPUキャラクターを無敵にするかどうかを設定します。ONにすると通常どおりに体力が減り、OFFにすると体力ゲージが減らなくなります。

9 SET UP
「CPU RANK」「ARMOR RECOVERY」「DEAD」の設定内容を変更してポーズを解除します。

10 CONTROLLER
コントローラ設定画面に切り替わります（P15参照）。

11 MENU
モードセレクト画面に切り替わります。

OPTIONS ゲーム中の各種設定を行うモード

全モードに関わる各種設定やサウンドテストを行ったり、これまでの対戦成績を閲覧できるモードです。方向ボタンの上下で項目を選択　左右で変更を行います。設定が終了したら ❶ボタンを押してOPTIONS画面を抜けてください。なお、「SOUNDS」「CONTROLLER」「RESULT」の3項目を選択して❶ボタンを押すと別画面に切り替わりますが、操作方法は基本的に上記と同様です



各コマンドの利用法

DIFFICULTY
ゲームの難易度を5段階に設定します。VERY EASY　EASY　NORMAL　HARD　VERY HARDの順に難易度が高くなります。

MATCH COUNT
勝ち抜くのに必要なラウント数を設定します。1～5ラウンドの間で設定可能です。ただし「SURVIVAL」のラウント数は変更できません

ROUND TIME
1ラウンドの制限時間を設定します。20　25／30　35　40／45　50　55　60　NONE（制限時間なし）の中から設定可能です。

SURVIVAL TIME
「SURVIVAL」の制限時間を設定します。90～180秒の間で5秒おきに設定可能です（初期設定は180秒）。

ENERGY MAX-1P
1P側のプレイヤーの体力ゲージを設定します。160～400の間で10ポイント刻みに設定可能です（初期設定は210）。

ENERGY MAX-2P
2P側のプレイヤーの体力ゲージを設定します。160～400の間で10ポイント刻みに設定可能です（初期設定は210）。

SUPER K.O.
SUPER K.Oの有無を設定します。ONにするとSUPER K.Oでフィニッシュした場合は2本取得　OFFだと通常とおり1本取得になります。

SOUND



サウンドテストや、ボリュームのバランス設定を行います。方向ボタンの上下で項目の選択　左右で変更できます。●ボタンを押すとOPTIONS画面に戻ります。

1 AUDIO
サウンド出力タイプを設定します。「STEREO」「MONAURAL」のいずれかを選択してください

2 SE
ゲーム中のSEを聞くことができます　方向ボタン左右でナンバーを選択　●ボタンで試聴できます。

3 VOLUME
ゲーム中のSEの音量を設定します。方向ボタンの左右で音量をmin（なし）　max（最大）の中から選択可能です

4 BGM
ゲーム中のBGMを聞くことができます。方向ボタン左右でナンバーを選択　●ボタンで試聴できます。

5 VOLUME
ゲーム中のBGMの音量を設定します。方向ボタンの左右で音量をmin（なし）～max（最大）の中から選択可能です

6 INITIALIZE
上記のすべての項目を初期設定時の状態に戻します。

CONTROLLER

コントローラのボタン設定を変更します。方向ボタンの左右でTYPE A　TYPE B　CUSTOMのいずれかを選択してください。CUSTOMを選択した場合は、各ボタンの役割を個別に設定可能です。方向ボタンの上下でボタンを選択、左右でボタンに割り当てる操作を設定してください。またVIBRATIONのON　OFFもここで設定できます（ぶるぶるぱっく使用時）



RESULT

「ＶＳ」モードの対戦成績を見ることができます。方向ボタンの上下でキャラクターを選択して●ボタンを押すと、対戦キャラクター別の成績が表示されます。●ボタンを押すと前の画面に戻ります



INITIALIZE

「OPTIONS」のすべての項目を初期設定時の状態に戻します。

INTERNET 「ファイティングバイパーズ2」の公式HPにアクセスするモード

「ファイティングバイパーズ2」の公式ホームページにアクセスします。ホームページではゲームに関するさまざまな情報を入手することができます。トップページが表示されたら「ファイティングバイパーズ2」のロゴにポインタを合わせて●ボタンを押し、ページにアクセスしましょう。なお、ホームページ上での操作方法は、「ドリームパスポート」のガイドブックを参照してください



※画像写真は2000年11月20日現在のものです

「ユーザー登録」について

[illegible]ユーザー登録[illegible]いないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、「ドリームパスポート」でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの「ドリームパスポート」[illegible]ユーザー登録ができない場合があります。最新の「ドリームパスポート」の入手方法は、ネットワークサポートセンター[illegible]合わせください。

●ネットワークに関するお問い合わせ先

「ネットワークサポートセンター」
ナビダイヤル：0570-057-100
受付時間：24時間 年中無休（弊社指定休日を除く）
※通話料がかかります。
※0570より番号をよくおかけください。
※携帯電話・PHSからは、03-5735-0276におかけください。

【料金について】

●ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）がかかります。ご利用のしすぎにご注意ください。
●セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料のほかに3分10円の通信料がかかります。
●ネットワーク接続中のパスワード入力等の操作中に、なんらかの原因によって通信が切断された[illegible]金は発生します。

ゲームの遊び方 How to Play

「ファイティングバイパーズ2」をプレイするために
まず覚えておきたい基本的なルールや遊び方を説明します。

試合の基本的なルールを覚えよう



全身に自作のアーマーをまとい、周囲を壁に囲まれた逃げ場のないリングで行われる「ファイティングバイパーズ2」のバトル。以下で　バトルの勝利条件について紹介します。

ファイティングバイパーズ2の勝利条件

K.O.

各種の攻撃をヒットさせて相手の体力ゲージを0にすればK O となり、1本取得できます。なお、まったくダメージを受けずに相手をK O すると　画面に「PERFECT」と表示されます。

TIME UP

制限時間内に決着が付かなかった場合は、残り体力ゲージの多いほうが勝者となり　1本取得できます。

DRAW

両者の体力ゲージが同時に0になるか、TIME UP時に両者の体力がまったく同じだった場合はDRAWとなり、お互い1本取得できます。

勝負が着かない場合は"サドンデス"で決着



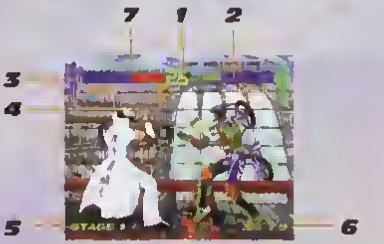
両者がマッチポイントの状態でDRAWになった場合は、体力ゲージが赤色に変わり"サドンデス"で決着をつけることになります。もしここで引き分けになると、対CPU戦ではCPU、対人戦では1P側のプレイヤーが勝者となります。

画面の見方を理解しよう



試合中の画面には、体力ゲージや制限時間を始めとするさまざまな情報が表示されています。これらの情報を活用すれば、試合の状況やキャラクターの状態に応じた戦い方をすることも可能となります。以下で説明している各項目の内容を理解して、戦いに役立ててください

画面の見方



1 制限時間
ラウンドの残り時間です。0になるとTIME UPです

2 体力ゲージ
キャラクターの残り体力です。アーマー装着時は雪　アーマー脱衣時は赤色で表示されます　また　上下いずれかのアーマーが破壊された場合は黄色で表示されます

3 アーマーゲージ
アーマーの状態を表します　通常時は雪ですが　耐久力が0になると点滅　破壊されると赤色に変化します。また　SUPER K O 可能なときは青色で点滅表示されます。

4 マッチポイント&取得ラウンド数
　がマッチポイント数　雪色く表示されている のが現在の取得ポイント数です

5 STAGE数
現在のステージ番を表示しています。

6 TIME
ゲームスタートからの雪過時間です。コンティニュー雪は　前回のプレイをさら時間が表示されます。

7 SUPER K O 表示
SUPER K O を実行 る状態であることを示しています　この文字が表示中のみ　1回だけSUPER K O 技を出すことができます。

3種類の攻撃属性について

すべての攻撃には上段・中段・下段の属性があり、各属性の攻撃とガード（G&A含む）の関係は右記の表のようになっています。基本的に、上、中段攻撃は上段ガード（◉）、下段攻撃は下段ガード（↓◉）でガード可能と覚えておくといいでしょう。

攻撃属性とコードの関係

攻撃側▶ / 防御側▼	上段攻撃	中段攻撃	下段攻撃
上段ガード	ガード	ガード	ヒット
下段ガード	空振り	ヒット	ガード

＋心◉（全キャラクター共通）などの特殊下段攻撃は、上段ガードでもガード可能です。

ゲームオーバーとコンティニュー

「ARCADE」および「RANDOM」モードで試合に負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にスタートボタンを押すとゲームオーバーになったステージの最初からプレイ可能です。





各モードのプレイ中に途中参加可能

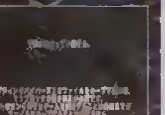
「ARCADE」および「RANDOM」モードのプレイ中に、2P側のコントローラのスタートボタンを押すと「CHALLENGER COMES」と表示され、途中参加対戦が可能です。2P側のキャラクターを選択すると試合開始です。





ファイルは自動的にロード&セーブ

ファイルのロード&セーブはすべて自動で行われます。ドリームキャストの電源を入れる前に、このゲームのセーブファイルの入ったメモリーカードか、1ブロック以上の空き容量のメモリーカードを接続しておいてください。接続していない場合、セーブ&ロードは行われません。また、セーブはGAME OVER時／「OPTIONS」モード終了時／「V.S.」モードで1試合終了時に自動的に行われます。



ファイティングテクニック

『ファイティングバイパーズ2』特有のシステムを活用して
CPU戦相手に勝つ為のテクニックをいくつか紹介します。

「ファイティングバイパーズ2」特有の各種テクニック



このゲームには「アーマー」や「ガード&アタック」を始めとする特有のシステムが存在します。これらはいずれも重要でうまく活用して戦えるようになれば、より白熱したバトルを楽しめるようになるでしょう。ここでは、そうした特有のシステムを活かして戦うためのテクニックを紹介します。

Technique 1

攻防のカギを握る「アーマー」の役割を理解して戦いを有利に進めよう

各キャラクターは、上半身・下半身にアーマーを装着しています。アーマーにはそれぞれ耐久●があり、相手の攻撃を受けるたびにその値が低下、耐久値0の状態（アーマーゲーンか点滅）でアーマー破壊技（ガード&アタック、スライディング等）がヒットすると破壊され、下記のような影響が現れます。また、下記のコマンドで自分からアーマーを脱ぐことも可能です。



上段アーマー

下段アーマー

アーマー脱衣コマンド……□◇□◇□◇●+■+▲／大ジャンプ中に□◇□◇□◇●+■+▲

アーマー破壊による影響について

1 ダメージの増減
アーマーが破壊された部位に攻撃を当てると、通常の1.25倍のダメージを与えることができます。上下両方のアーマーがない場合は、すべての攻撃の威力が1.25倍になります。

2 体重の軽重化
各アーマーは重量があり、破壊することでキャラクターの体重が軽くなります。それによって浮きの高さが高くなり、通常より速い打ちを多くヒットさせることができます。

3 ヒットする技が変化
アーマー破壊後は、通常では当たらない技が連続でヒットするようになります。例えば上下のアーマー破壊後は、ラクセルのライトハンド□◇●●●がすべてヒットします。

※コマンドはすべてキャラクター右向き時のものです

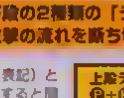
Technique 2

相手の攻撃をガードしつつ反撃できる「ガード&アタック」を使いこなそう

ガード&アタック（以下G&Aと表記）とは　相手の攻撃をガードしつつ反撃できる特殊技です。G&Aは、上・中段攻撃に対する**上段G&A**と　下段攻撃に対する**下段G&A**に分かれており（下記参照）、これ以外にG&Aの効果のある固有技を持つキャラクターもいます。なおこちらのG&Aに対して相手が同属性のG&Aを出した場合は「G&A返し」となり反撃を受けますが、タイミングよく入力すればさらにそれをG&Aで返すことも可能です。

上段G&A……◇Ⓟ／◇Ⓚ

上　中段攻撃と一部の特殊下段攻撃を返せるG&A　攻撃が発生するまではユラガードせ　隙が減らため　上段攻撃に対しては無防備になります



下段G&A……◇Ⓟ／◇Ⓚ

下段攻撃を返せるG&A　攻撃が発生するまではしゃがガード状態　なります　ため　相手の上段攻撃をかわしつつ反撃することも可能です　ただし下段攻撃で下段攻撃に対しては無防備になります。



Technique 3

上段・下段の2種類の「テックガード」で相手の攻撃の流れを断ち切って反撃

テックガード（以下TGと表記）とは　相手の攻撃をガードすると同時に、コンビネーション技を強制的に止める効果を持つ特殊なガードです　G&A同様　上　中段攻撃に対する**上段TG**と　下段攻撃に対する**下段TG**の2種類が存在し　それぞれコマンドが異なります。TG成功後は　Ⓟ　Ⓚボタンなどを押すと素早く反撃できる上　特定のコマンドを入力することで相手の側面に回り込めます（右記参照）。うまく側面に回り込んだら、すかさず側面投げを狙いましょう。

上段テックガード
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段テックガード
◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

▼ 成功時

打撃で反撃
Ⓟ　Ⓚ　など

画面縦に軸移動
◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
または　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（左向き時）

画面手前に軸移動
◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
または　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（右向き時）



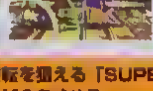


Technique 4

「受け身」をうまく使いこなして相手の空中コンボや最ダメージを避ける

相手の攻撃を受けて空中に浮かされたときや着地際で特定のコマンドを入力すると　受け身をとって体勢を立て直すことができます。受け身を取ることにより　ダウン時に加算されるダウンダメージや　壁衝突時の壁ダメージを回避できるほか　相手の追い打ちを避けることも可能です。なお、受け身には空中受け身と地上受け身の2つがあり　コマンドは右記のとおりです





空中受け身
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

空中受け身は❻+❽+❿ボタンを押せばOK。また、同時に方向ボタンを押すと　その方向に移動することも可能です　例えば　上を押すと周囲同時が早くなり　下を押すと着地が遅くなります

地上（着地際）受け身
その場受け身…Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ
横転受け身……↓or⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ
後転受け身……←Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ

地上受け身は3種類あり　入力するコマンドによって受け身を取った後の移動方向が異なります。状況に応じて使い分けるといいでしょう

Technique 5

一発逆転を狙える「SUPER K.O.」で一気に試合を決める

アーマーがない状態で下記のSUPER ＫＯ技を当てて相手の体力を0にすると　画面に**SUPER ＫＯ.**と表示され、一気に2ポイント取得することができます。ただし　SUPER ＫＯ技が出せるのは1試合中に1回のみで、空振りしたりガードされても1回にカウントされます。SUPER ＫＯ技は技の出が遅く振って当てるのは簡単ではありませんが、一発逆転を狙えるのは大きな魅力です。なお　このルールは「OPTIONS」でSUPER ＫＯをONに設定している場合にのみ適用されます。また、アーマー脱衣（P20参照）をしてSUPER ＫＯ技でフィニッシュした場合も、同様にSUPER ＫＯとなります



SUPER K.O.技コマンド（全キャラクター共通）……→Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ

※コマンドはすべてキャラクター右向き時のものです

キャラクター紹介 Character Information

設定されたレブナの中で思い思いを繰り広げる
個性豊かな11人のバイパーたちを紹介します。

11人の個性的なキャラクターたち



各自が思い思いのアーマーを身に付け　拳ひとつで戦う者もいれば武器や乗り物を使って戦う者も――と、バイパーたちのスタイルは様々です。ここでは、そんな彼らの横顔を少したけのぞいてみましょう。





特定の条件を満たすと新たなキャラクターが……

最初から使用できるキャラクターは上記の11人ですが、ゲームをプレイして特定の条件を満たすと、新たなキャラクターが登場します。はたして、そのキャラクターとは一体……!?



祖父を探して戦う スーパー小学生

emi

0101101





PROFILE

名前	エミ
年齢	2歳
身長	153cm
体重	44kg
職業	小学生
得意技	敵ころがして踊れる
趣味	8ビットゲーム遊び
性格	元気で明るく生意気 敵はクールで顔が厳しい
よく聴く音楽	テクノ
好きなアーティスト	Prodigy Underworld

ゲームストーリー：エミの名門私立小学校に通う小学生。家庭の事情でロボット工学の大家である祖父のもとに預けられて育った　その祖父がある日何者かに拉致された。市のコンピュータをハッキングして祖父が監禁されているBMの施設に居る事を突き止めたエミは　祖父からもらった"TEDDY MEC"を背に　祖父救出のためバイパーとなって監獄家へ乗る決心をする。

義理人情に厚い
三代目"仁義衆番"

BAHN





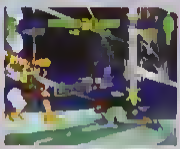
PROFILE	
年齢	19歳
身長	185cm
体重	82kg
職業	高校生
格闘技	単発打撃技
趣味	空手
性格	義理人情に厚い熱血漢
よく聞く音楽	ニッポンのロック
好きなアーティスト	矢沢永吉 ハウンドドッグ

母親では二代目"仁義衆番"を名乗ってバンを育っていた彼だが　母を捨て衆分を捨てた未だ見ぬ父に一発喰らわせるために2年前にアームストロンディにやって来た。その後すぐに父を捜す旅に出たが　馬び立ち寄ったアームストロンディで"バイカー狩り"の衆ぎに巻き込まれる。そこでBMが未だに悪の市長として君臨していることを知り。ケリを付けるため再び闘い始める。

スケボーを操る高校生バイパー

PICKY





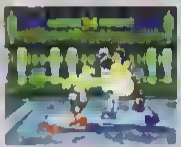
キャサリン（好きなクラスメイトの女の子）の気を引くため始めたスケボーだが　次第に彼ではナノノクラックの方が人気が高まってきたためバイパーに転向。得意のスケボーテクを生かして（？）闘っている。結局キャサリンには振られたが　申込半端な自分に納得できず　闘い続けている。

PROFILE

性別	男性
年齢	16歳
身長	168cm
体重	55kg
職業	高校生
得意技	スケボー全
趣味	スケートボート
性格	負けず嫌い
よく聴く音楽	ハヤリモノ何でも
好きなアーティスト	SUPERGRASS MADONNA

鋼の肉体を持つ海兵隊志望

JAM



海兵隊を志しハイスクール時代に鍛え上げた鋼の筋肉を持つ。しかし　カッとなりやすい性格のため暴行事件を起こし入隊は拒絶される。地下鉄工事のアルバイト等をしていたが　隊をは大型トレーラーの運転手。今だに海兵隊の夢は捨てていない。自分の当さを試すためにバイパーになり　そして闘い続けている。



PROFILE

名前	[illegible]
年齢	[illegible]歳
身長	[illegible]6cm
体重	[illegible]
血液	[illegible]トレーラーの運転手
得意技	[illegible]ニードハンチ
趣味	筋力トレーニング
性格	勝ち気　短気
よく聴く音楽	アメリカンロック
好きなアーティスト	VAN HALEN Aerosmith

怒りを胸に秘める
孤高のギタリスト

RAXEL





ロックバント　DEATH CRUNCH" のギター兼ボーカル。吹美な魅力で女性ファンカ多い。市議会議員の父と厳しいハイスクールを中退　家を出る。名を売るためにバイバーとなって闘い　メンャーデビューを果たした。しかし　バイバーたった過去を持つ彼に対して市から圧力がかかり　現在はライブさえ開けなくなってしまった。もう一度ステージに立つため　彼は再び武器としてギターを手に取った

PROFILE

性別	男性
年齢	20歳
身長	177cm
体重	63kg
職業	ロックバント "DEATH CRUNCH" ギター兼ボーカル
得意技	ギター技
趣味	バント
性格	クール　ナルシスト
よく聴く音楽	UKロック
好きなアーティスト	U2

正義のために戦う謎多き男

MAHLER



市長であるＢＭと血縁関係にあると噂される謎の男。覇王としての使命感から　ＢＭを影し市政に正義を取り戻すため闘っている。　この2年間ナノクラノク界からは姿を消していたが、一説によるとアームストンノティを纏れ　覆面プロレスラーとして技を磨いていたのではないかと言われている。



PROFILE

性別	男性
年齢	22歳
身長	182cm
体重	72kg
職業	プロレスラー
得意技	プロレス技
趣味	ウインドサーフィン
性格	寡黙 正義感　使命感が強い
よく聞く音楽	クラノノク
好きなアーティスト	Wagner　Tchaikovsky

哀しい過去を持つ美貌のモデル

GRACE



かつてはフィギュアスケートの選手を志していたが、恋人だったコーチに裏切られスケート界から離れる。そんな過去へ決別するために新えて闘いの道を選んだ。冷たく知性的な女性だが、彼女の胸の内の激しい怒りが彼女の闘いのエネルギーになっている　現在はバイパー殿り狩まりの影響か　殿場で雄の雷がちせが相次いでいる。



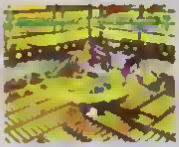
PROFILE

性別	女性
年齢	21歳
身長	178cm
体重	56kg
職業	ファッションモデル
得意技	キックコンビネーション
趣味	旅行
性格	一見冷淡だが情熱を内に秘めている
よく聴く音楽	R&B
好きなアーティスト	Janet Jackson

数字の"3"と
バイクを愛する男

SANMAN





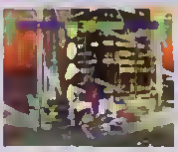
誰も彼の素性を知らず　本人も饒舌で何も語らない全てが謎の男。分かっていることは改造大型スクーターに乗っていること　数字の"3"をこよなく愛していることだけ　戦うことだけが唯一の彼の自己表現なのである。時々ビノキーに足代わりにされるが　別に仲が良い訳ではない

PROFILE

性[illegible]	男性
年齢	不明
身長	185cm
体重	121kg
職歴	不明
得意技	投げ技
趣味	バイク
性格	無口　キレると怖いが普段はおとなしい
よく聴く音楽	パンク
好きなアーティスト	THE POGUES Sublime

コスプレ好きな美少女バイヤー

HONEY



アパレルデザイナーを目指すキッチュでキュートでイカれた少女　自作のラバートレス　アーマーに身を包むと最強な美少女バイヤーに変身する。闘っているのは「自作の衣装を披露するため」「目立つため」。"バイヤー狩り"も　逆に目立つチャンスとばかり　気にせずに闘い続けている。サンマンに憧れているというウワサがあるが　からかっているだけ（？）

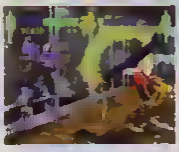


PROFILE

性別	女性
年齢	18歳
身長	160cm
体重	？kg
職業	スタイリスト（見習い）
得意技	飛び蹴り技
趣味	コスプレ
性格	キュート
よく聞く音楽	ネオアコースティック
好きなアーティスト	Pizzicato Five Mamus

仲間のために戦う
熱き一匹狼

TOKIO





PROFILE

性別	男性
年齢	18歳
身長	175cm
体重	66kg
職業	フリーター
得意技	回し蹴りコンビネーション
趣味	対戦格闘ゲーム（アーケード
性格	正義感が強い
よく聴く音楽	ハウス　ヒップホップ
好きなアーティスト	Everything But The Gi 4 Hero

歌舞伎役者の息子として育ったが　14歳の時に地元のチーム　ブラックサンダー”に入る。一時はリーダーまでつとめたが　メンバーの死に責任を感じ　チームを去る。一匹狼になった彼は　何か熱いモノを求めてバイバーになる。2年前に市が主催したナノクラックの大会後に闘いをやめていたが　“バイバー狩り”によって次々と貴の仲間が監獄島に連れ去られるのを見ていられなくなり　再びバイバーとして立ち上がった。

BMXを自在に操る
高校生バイパー

CHARLIE



アームストロングシティのハイスクール（ビッキーと同じ）に通う高校生。幼い頃に捨てられたため天涯孤独だが、教会の素人ハスターが親代わりになってくれている。BMXの達人だが幼い頃からのライバルであるビノキーがバイパーになったため対抗心を燃やし、自らもバイパーになった。

PROFILE	
性別	男性
年齢	17歳
身長	180cm
体重	67kg
職業	高校生
所属組織	自転車組
趣味	BMX
性格	血の気が多くケンカっぱやい 曲げず律儀い
よく聴く曲	ファンク　アシットジャズ
好きなアーティスト	Jamiroquai, Coldcut

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャスト ダイレクト

トリームキャストソフトや周辺商品等が簡単に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしています。

http://www.d-direct.ne.jp/

トリームホーム

新作ソフトから発売中のものまで、さまざまなトリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

http://www.dricas.ne.jp/

トリキャス

トリームキャストユーザーのためのコミュニケーションサイトです。バラエティに富んだユニークな企画を用意しています。

http://www.dricas.com/

イサオネット

インターネット接続サービスとともに、さまざまなインタラクティブ・ネットワークサービスを提供しているのが株式会社ISAOです。ここからインターネットの世界へ旅立ちましょう。

http://www.isao.net/

セガ エンターテイメントユニバース

株式会社セガの公式サイトです。トリームキャストの最新情報やアーケードゲーム、アミューズメント施設の情報、会社案内までセガに関するいろいろな情報が満載。

http://www.sega.co.jp/

この商品に関するお問い合わせ先

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせには一切答えておりません。

トリームキャスト専用ディスクは修復できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。

Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル 0570-057-080 受付時間 10:00～18:00（年中無休（臨時休業日を除く））※0570のIP接続等PHSからはご利用いただけません

携帯電話およびPHSからは03-5735-0273へおかけください。（通話料がかかります）

SEGA、Dreamcast、ドリームキャスト、セガの各商標です。

株式会社 セガ 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

ACCESS 株式会社アクセス

Easy Common Let on Everywhere NetFront

JV-Lite

●本ソフトウェア（プログラム、ドキュメント）の一部は、株式会社アクセスの著作物及びJava仕様準拠モジュール「JV-Lite」を搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における商標または登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

©SEGA CO. 2000

※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。



Original Game © SEGA CORPORATION 1998
© SEGA CORPORATION / CRI 2001



www.sega.rd2.com/

株式会社セガ http://www.sega.co.jp/

675-0390